HOW TO PLAY

SKI OR DIE™

NES-7S-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PALCOM™ SOFTWARE Ⓣ

PALCOM™ SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF PALCOM'S!

You're now the proud owner of PALCOM's authentic version of Ski or Die for the Nintendo Entertainment System.® We suggest that you read the following instructions thoroughly before hitting the slopes in Rodney's Wacky Winter Wonderland.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/HOW TO BEGIN 4

RODNEY'S SKI SHOP 5

SKI SHOP SELECTIONS 6

RODNEY'S WINTER WONDERLAND 7

INNER TUBE THRASHING 8

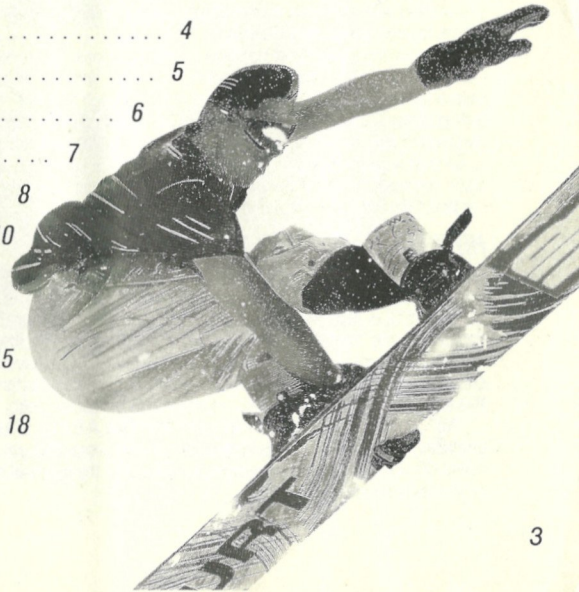
SNOWBOARD HALF PIPING 10

ACRO AERIALS 12

DOWNHILL BLITZING 14

SNOWBALL BLASTING 15

TAKING CARE OF YOUR GAME 18

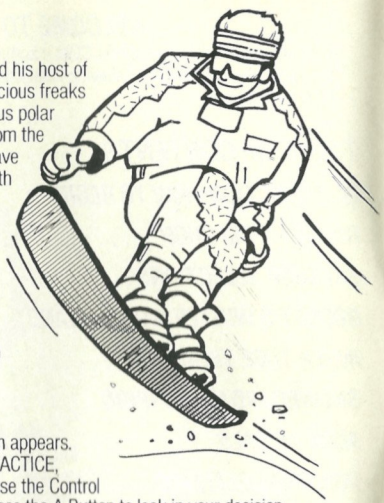


STALKING IN A WINTER WONDERLAND

Once again, Rodney's slushy ski shack is open for business. But Rod and his host of inhospitables refuse to let you enjoy the sub-zero ski fest. Because ferocious freaks of nature like chainsaw totin' bunnies, punk rock penguins and bodacious polar bears are anxiously waiting to knock your poles out from under you. From the Snowboard Half Pipe to the Snowball Blast, this arctic adventure will have you wishing you were back at the chalet exchanging fondue recipes with a thick-necked man named Gunther.

But bogus moguls are only half your headaches. Because Twisted Lester and his lucky lawn dart are looking to pop the wind out of your sails in the Inner Tube Thrash. And if you're cool enough to avoid getting Lester's point, you'll get a chance to impress the fickle judges in the Downhill Blitz and the Acro Aerials (sorry, no hog-calling competitions).

So start waxing those skis if you plan on seeing the light of summer again. Because you can either backflip, pike or helicopter your way into the World Record Book...or a body cast.



HOW TO START YOUR SLALOM

To begin your pre-slope prep, press the Start Button when the title screen appears. Once inside Rodney's ski shop, you can decide to either SIGN IN, GO PRACTICE, GO COMPETE or just check out the high scores. To select your option, use the Control Pad to move the "Ski or Die" cursor to one of the four categories, then press the A Button to lock in your decision.

If you just want to ski and sightsee, select GO PRACTICE. Players can take turns practicing any event they choose. When you're done practicing an event, hit the Select Button. When the screen changes use the Control Pad to choose "Yes" or "No." "Yes" returns you to the same event.

"No" allows you to select another event. Press the A Button to lock in your decision. If you're done with all your practicing, ski back into the ski shop. If you plan on competing, you must register first (see p. 6 for details) and then select GO COMPETE before swooshing to victory—or the agony of defeat. In the COMPETE Mode players go in the order they are registered.

RODNEY'S ROOST

Scan the current high scores

Sign up for Compete Mode

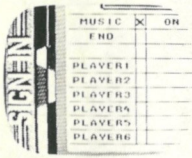
Serious alpine activity (high scores saved)

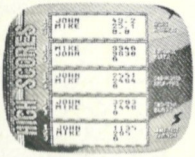
Mellow mountain meandering (no scores saved)

SKI SHOP SELECTIONS

Here is a closer look at some of your ski shop selections. Be advised to follow their directions if you don't want to end up in permanent hibernation. Move the cursor to "Player" and press the A Button. A clipboard will appear.

SIGNING-IN CEREMONIES





The Sign-In Screen for COMPETE Mode

Press the A Button to turn the tunes on or off. If you move the cursor down to END, then press the A Button, you will return to Rodney's ski shop. Next, move the cursor down to PLAYER 1 and press the A Button. This will bring the first player to the Name Registration Screen (see right) where the player's name can be entered. When PLAYER 1's name is entered, select END, then press the A Button to return to the Sign-In Screen. Next, press the A Button to register PLAYER 2. Continue this process until all players have registered. (Remember, up to 6 players can participate at any one time, with play alternating between players.)

Name Registration Screen

Use the Control Pad to select the letters of each player's name and press the A Button to lock in one letter at a time. If you make a mistake, press the B Button to delete the incorrect letter. If you want to delete an entire name, use the cursor to select CLR and press the A Button.

You must sign in each time you COMPETE in Ski or Die, because the names are deleted when the game is switched off.

High Score Screen

This illustrious snow screen will tell you who's melting the slopes with all the hottest moves. (Finish in the top three and your name and score will be posted on the score board.) Select by moving the cursor to the HIGH SCORE SCREEN, then press the A Button. Press either the A or B Button after you've checked out the bodacious points to return to Rodney's Ski Shop.

NOTE: When a player's turn is up the next player can activate either Controller for game play by pressing the A or B Button when the prompt "Hit Button" appears. If you make a mistake, pause the game, use the Select Button to choose either Pause 1 (for Controller 1) or Pause 2 (for Controller 2). Then press the Start Button to activate the Controller.

RODNEY'S WINTER WONDERLAND

Slush down this perilous path to compete in all five events. No slouches here.

Fire ice awaits all ski bums on this route to ruin.

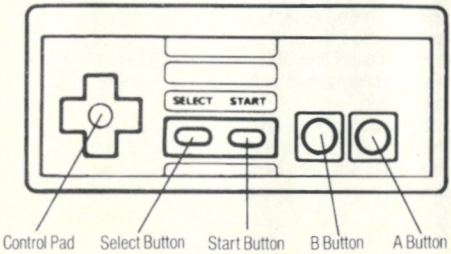
Peak performance at 3,000 feet. Talk about high stakes.

Slick snowboards and fierce snowbunnies lurk down this lane.

Head-to-head zonking via infernal inflatables. Better put a bumper on your thumper!

The wild man's ski jump. Achieve double-digit hang time and gyrate your way to glory.

All competition courses extend out from the ski shop at the center. Move the skier standing in front of the ski shop to the desired course by pressing the Control Pad. Then press the A or B Button to ski. If you move the skier back to the ski shop the screen will return to Rodney.



Control Pad Press Left or Right to change the skier's direction. Press Up along with the A or B Button and the skier will slow down. Press Down along with the A or B Button and the skier will speed up.

Select Button Press to end competition.

Start Button Press to pause the game. Press again to restart.

A and B Buttons To begin play, press the A Button at the start of every game stage. When an event is over, press either button and the Score Screen will appear. Press again to return to Rodney's Winter Wonderland.

BEAT ALL IN THE COMPETE ALL

Better keep your cool as you fly through a mammoth marathon of 5 events, one after another. Points are awarded for each event—5 points for top dog, 3 points for 2nd place, 1 for 3rd place and 0 for any stragglers. Added together, these make up your OVERALL (cumulative) score for the competition. The points you actually score in the event will appear next to your name under SCORE.

The Inner Tube Thrash is the last competition event. When you've completed it, check out the scores to see who won the overall competition.

NOTE: You cannot select COMPETE ALL if you're in the PRACTICE Mode. Once again, to end the game, hit the Select Button and then the A Button, and you will go to the next event.

INNER TUBE THRASH

Seems that Lester (yep, your ol' punky pal from Skate or Die™) found some old truck inner tubes in a garbage dump last summer and brought them to the slopes. Now he wants you to hop in one and join him for a downhill joust! Half the battle is beating the other guy down the hill—for that you need a good, inflated inner tube. The other half is making it hard for the other guy to stay pumped up—for that you need a good, sharp object.

How to get more mileage out of your tube

Press the Control Pad Left or Right to make the skier move in either direction. Press the Control Pad Left or Right while pressing the A Button and the skier will rotate in the desired direction. To speed up your skier, press Down on the Control Pad. To cut down on his MPH's, press Up on the Control Pad. And the moment you've all been waiting for: press the B Button to attack!

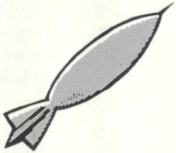
There are bonus points for the taking—300 for you if you burst your opponent's tube, and 200 for your opponent if you fall into a valley.

So, now that you're well-schooled in tube techniques, get ready to face your opponent and inflict a little grief and misery. Yeah!

IT'S EASY TO BURST SOMEONE'S BUBBLE WITH ONE OF THESE

To pick up a poker, simply run over it with your inner tube.

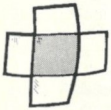
Dinner Fork OK—but better for tamales.



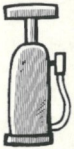
Lawn Dart—Pretty good little popper, if I say so myself.

Ranger Scout Pocket Knife—It'll whittle you down to size.

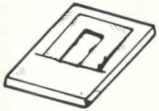
PUMPS AND PATCHES GIVE YOU AIR, TRAPS TAKE IT AWAY



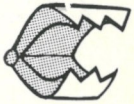
Patch—The quicker fixer upper.



Pump—This will "pump ...you up!"



Mousetrap—Crazy Lester's calling card. If you fall in, it's 50 points for your opponent.



Beartrap—Avoid at all costs. If you don't, your opponent shovels in 100 points.

THE SCORE ON SCORING

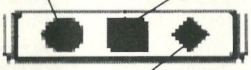
Getting Help Pick up an object and gain valuable points—25 per weapon, 15 for a pump or patch.
Puncture Points Inflict damage with the dinnerware and receive 50 points. A hurt with the dart is worth a quick 125. And a mega 225 is yours for the taking with a pocket knife puncture.
Catch-Up A 100 point bonus for passing another player. (But don't look back to watch him eat your snow.)
First to Cross the Finish Line 1000 points. After all, that *is* the goal.

SNOWBOARD HALF PIPE

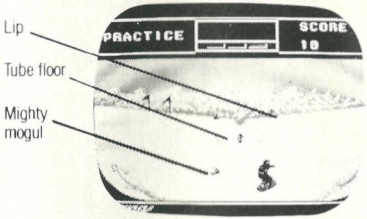
You've got 5 feet of snowboard, 48 inches of snow and it's 20 degrees below zero. So why not take a couple of minutes to tear down this tube by displaying your airborne talents? Fire off tricks from the tube floor, off either lip, or from the occasional stray mogul. Big speed means big points (and even bigger bruises). Snag the punked-out penguins, but keep your distance from the bunnies packing the power tools—a fall will cost you 5 seconds.

Oh yeah, watch out for lunatic logs. Those babies can trip you up too, junior.

Eyeball the Indicator for a speed check.

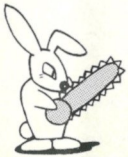


Increase speed and fly through the Rev Zones.



KEEP YOUR PEEPERS PEELED FOR THESE HALF PIPE HITCHERS

Punk Penguin
Worth 15 points.



Chainsaw Totin' Bunny
Worth a face transplant if you're not careful.

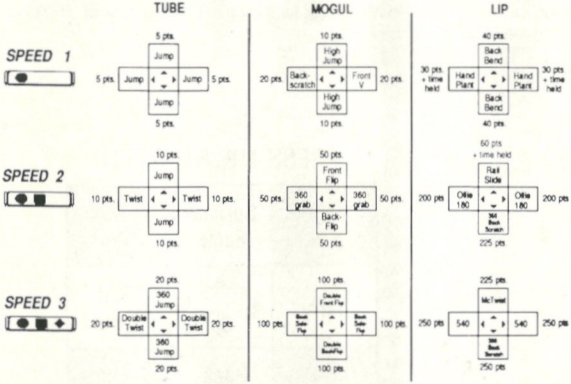
Ice Inflictor
Worth some serious snow burn.

A SUPER SLIDE RIDE, CLYDE

To glide peacefully along the Half Pipe, press the Control Pad Left or Right. If your skier is on an incline, his speed will increase, which will be indicated on the speed indicator.

THE MOVES YOU CAN MUSTER DEPENDS ON YOUR SPEED

Hold down the A Button and press in any of these directions.



VARIETY REALLY ROCKS LESTER'S GIZZEROIDS

The points indicated on the chart are only awarded the first time a move is performed. And because nobody wants to see the same move busted over and over, Lester's only gonna give you half points on the Half Pipe for repeat moves. But he'll also hand out a bonus at the end of the run, and if you want this bonus, you'd better do as many moves as inhumanly possible.

ACRO AERIALS

This ramp is built for speed. And if you've got the attitude, you'll get the altitude. Crank it up and hit the incline. The faster you go, the higher you jump—plus the more stunts you çan perform. Simply stated: more ski, more fly! Press the A Button to start downhill. Pressing the Control Pad quickly Left and Right while simultaneously pressing either the A or B Button will motivate your skier to soar head and shoulders above the crowd (you hope).

Once you're airborne, move with a groove.

You'll need to hold down the A Button for most of these stunts, except for a couple. Timing is critical—if you let go of a Button in mid-stunt, you'll get a painful lesson in gravity.

NO BUTTON

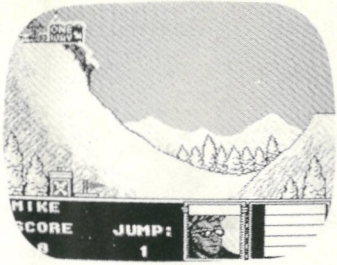
Backflip: Pike	
▲ ▼	
Backflip: Layout	

PRESS THE A BUTTON

Backflip: Tuck	Spread-Eagle	Moebius Flip
Daffy	▲ ◀ ▶ ▼	Split Jump
Double Backflip	Back-scratch	Moebius Flip

WOWING THE JUDGES

Five judges are waiting in the wings to grade your gonzo aerial dynamics. Each will give you anything from 0 (if you really take a big splat) to 10.0 (peak performance). Max score is 50 points per jump. Here's what the judges like to see:



DIFFICULTY The moves in grey (see diagram) take a lot of polishing. One or two per jump prove you're no pansy.

VARIETY Don't let the judges think you're a one trick pony. They want to see a variety of well-executed moves for a complete performance.

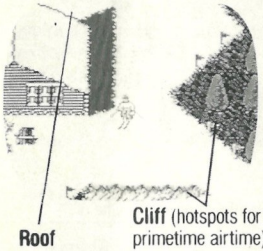
FLUIDITY It'll not only show how wet you are behind the ears, but also how cleanly you can move from twist to split to flip, etc. No stutters or pauses in transition...cool, dude?

POISE Just kidding. (We don't expect you to have any of that.) But remember, you get a total of three jumps when competing.

Reminder: Press the A Button after each jump.

THE DOWNHILL BLITZ WILL GIVE YOU FITS

Drop in, the powder's primo. Time and technique are everything here. Scream down the trails and airtime your way to mondo points. Crashes cost you time—take a detour into a tree, add 5 seconds. And don't be afraid to blaze a few trails for yourself—you never know what you might find. Stay on your skiis the whole way (no wipe-outs), and you'll rack up an extra 1000 points.



START THE CLOCK, ROCK

The main idea is to get downhill as fast as you can, but the more stomach-dropping stunts you perform along the way, the more points you shovel in. Press the A Button to start or restart the two-minute clock. Press the Control Pad Left or Right to move your skier in the desired direction. To speed up, press the Control Pad Down. To slow down, press the Control Pad Up.

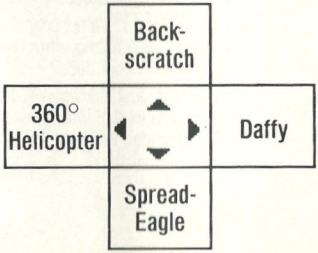
NOTE: The above directions can be reversed by selecting the "Goofy" Mode with the B Button before play begins.

GET INTO SOME GYM-NASTIES

To jump, hold down the A Button and press the Control Pad in the desired direction. Try these stunts on for size:

Back Scratch—50 points
Daffy—50 points
Spread Eagle—75 points
360° Helicopter—100 points

If you finish in under two minutes, you'll get bonus points. You'll also rake in bonus points for doing stunts while jumping over a snow hole.



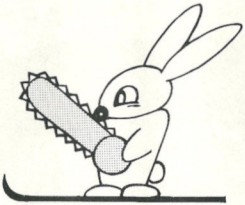
SNOWBALL BLAST

Rodney's looking to you to guard the munchies stash until after dinner. The only problem is a bunch of ice-packing Iglooheads want their snacks now. And they're coming in from all sides, so you'd better move in fast. It's a three level blast, so take out as many as possible before their snowballs frost your footsies.

Press the Control Pad to take aim. If you want to change directions, press the Control Pad while holding the A Button down. Finally, to launch your arctic arsenal of snowballs, press the B Button.

BLASTABLES (THE OPPOSITE OF LOVABLES)

Brats
Real close—25 points
Close—50 points
Farther—75 points
Way, way out—100 points



Chainsaw Bunnies
Could cost you an arm and a leg—30 pts.

Iglooheads
No blubbering—30 pts.

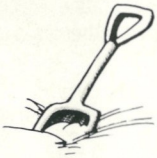
Bodacious Bears
It's bearly possible—30 pts.

Punk Penguins
Skin-a-tux—50 pts.

Abominable Snow Things
EEEK!—'Nuff said—30 pts.

GET-ABLES (GRASP, DON'T BLAST)

Snowball Stash
Ammo gives you more whammo—100 additional snowballs, in fact.



Shovel
A must for digging out of avalanches. It also gives you some extra time.

Star
Gives you rapid-fire ability for a limited period of time without depleting your snowball supply. So fire at will.

UNTOUCHABLES

Ski Instructor
Always out-of-season. Lose twenty-five snowballs if you nail one, accidentally or otherwise.

It's a blast-fest in the COMPETE Mode.
Forget the formalities. In the COMPETE Mode you and your pals each get 60 seconds to take out 50 brats. Accomplish this mission and you'll slide into bonus blasting time. Good shooters: Add 1 point for each snowball left at the end of the event.

Treat Your PALCOM GAMES Cassette Carefully

- This PALCOM GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes in temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM

Vous voici devenu l'heureux propriétaire d'un jeu PALCOM. Vous avez entre les mains l'authentique version de Ski or Die pour le Nintendo Entertainment System®. Nous vous conseillons de lire attentivement les pages suivantes avant d'attaquer les pistes neigeuses des Jeux d'hiver de Rodney.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/PREPARATIFS..... 20

BOUTIQUE DE RODNEY..... 21

DANS LA BOUTIQUE 22

LES JEUX D'HIVER DE RODNEY 23

INNER TUBE THRASH.....24

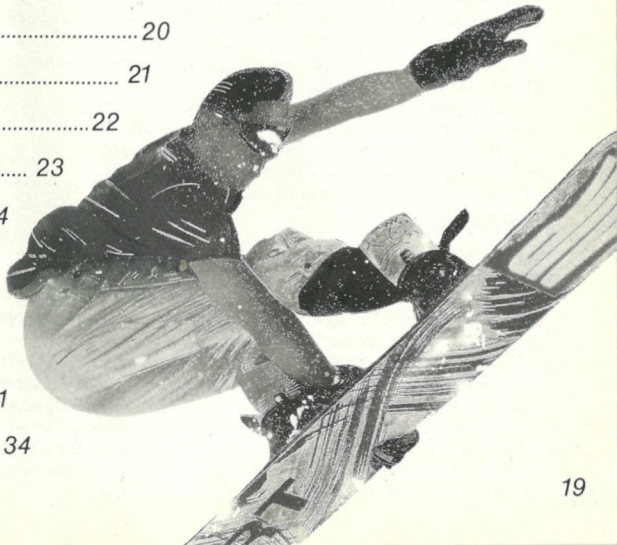
SNOWBOARD HALF PIPE..... 26

ACRO AERIALS 28

DOWNHILL BLITZ..... 30

SNOWBALL BLAST..... 31

QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS .. 34



BLIZARRE ?... J'AI DIT BLIZARRE ?

Une fois de plus, la (trop) fameuse boutique est ouverte. Mais Rod et ses "amis" refusent de vous laisser vous réjouir en paix du doux plaisir de la glisse. Nous devons vous avertir amicalement que plusieurs erreurs de la nature (lapins-à-scie, punkgouins et ours-Paul'Hair) sont aux aguets et n'ont qu'une idée en tête: vous faire sortir de vos skis. Depuis le Snowboard Half Pipe jusqu'au Snowball Blast, ces aventures arctiques vous feront rêver de revenir au chalet pour échanger des recettes de fondue avec Gunther, l'homme au cou de taureau.

Mais ces affreux à tête de choux ne sont en fait que le cadet de vos soucis : Twisted Lester et son acolyte ont décidé de vous en faire voir de toutes les couleurs durant la partie d'Inner Tube Thrash. Et si vous gardez assez votre sang-froid pour éviter Lester, vous avez une chance d'impressionner favorablement les juges à l'humeur changeante durant le Downhill Blitz et les Acro Aerials.

C'est le moment de commencer à farter vos skis si vous avez l'intention de voir à nouveau la lumière de l'été. Pour vous faire une place dans le Livre des Records, vous avez le choix entre réussir une figure impressionnante (saut périlleux en arrière, pic, hélicoptère)... ou vous transformer en dépouille mortuaire.

PREPARATIFS

Pour commencer, appuyez sur le Bouton Start au moment où l'écran-titre apparaît. Une fois à l'intérieur de la boutique, Rodney vous accueille. Vous pouvez entrer pour simplement consulter les meilleurs scores ou bien vous inscrire (SIGN IN), vous entraîner (GO PRACTICE), ou concourir (GO COMPETE). Sélectionnez votre option en utilisant la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'une des options, puis appuyez sur le Bouton A pour valider.

Si vous désirez uniquement skier en admirant la vue, choisissez GO PRACTICE. Vous pouvez vous entraîner sur l'épreuve de votre choix. Une fois la séance d'entraînement terminée, servez-vous du Bouton Select et utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir "Yes" (Oui) ou "No" (Non). "Yes" vous retourne à la même épreuve.

"No" vous permet d'en choisir une autre. Appuyez sur le Bouton A pour valider. Lorsque vous avez épuisé les plaisirs de l'entraînement, retournez à la boutique. Si vous projetez de concourir, vous devez d'abord vous inscrire (voir page 6) puis sélectionner GO COMPETE afin de voler vers la victoire - ou l'agonie de la défaite. En Mode COMPETE, le départ des joueurs s'effectue selon l'ordre dans lequel ils ont été enregistrés.

LA BOUTIQUE DE RODNEY

Meilleurs scores

Inscription
(mode COMPETE)

Pour concourir (les meilleurs scores sont sauvegardés)

Pour s'entraîner (pas de sauvegarde des scores)

DANS LA BOUTIQUE (SELECTION)

Examinons plus attentivement les choix proposés dans la boutique. Il est prudent de suivre les directives si vous ne voulez pas finir en petit glaçon. Déplacez le curseur sur "Player" (joueur) et appuyez sur le Bouton A. Un carnet apparaît.

LES INSCRIPTIONS

Inscription en mode COMPETE

Pour mettre la musique en marche ou l'arrêter, appuyez sur le Bouton A. Pour retourner à la boutique de Rodney, déplacez le curseur sur END, puis appuyez sur le Bouton A. Pour faire apparaître l'Ecran d'enregistrement du nom, déplacez le curseur sur PLAYER 1 et appuyez sur le Bouton A (voir à droite, colonne suivante). Inscrivez le nom du joueur 1. Lorsque cela est fait, sélectionnez END, puis appuyez sur le Bouton A une première fois pour retourner à l'Ecran des inscriptions et une autre pour enregistrer le nom du joueur 2 (PLAYER 2). Continuez cette procédure jusqu'à ce que tous les joueurs aient été enregistrés. (Souvenez-vous qu'il est possible de jouer à 6, les uns après les autres).

Ecran d'enregistrement du nom

La manette multidirectionnelle permet de choisir les lettres formant le nom de chaque joueur ; le Bouton A permet de valider une lettre à la fois. Pour corriger une erreur, utilisez le Bouton B. Pour supprimer un nom entier, utilisez le curseur pour sélectionner CLR et appuyez sur le Bouton A.
Vous devez vous inscrire à chaque fois que vous voulez concourir car les noms s'effacent lorsque vous arrêtez la partie.

Ecran des meilleurs scores

Cette célèbre liste porte les noms de ceux qui ont fait fondre les pistes avec leurs coups fumants. Vous devez terminer dans les trois premiers pour voir figurer votre nom et votre score sur ce tableau. Pour sélectionner, déplacez le curseur sur l'écran HIGH SCORES, puis appuyez sur le Bouton A. Après avoir vérifié les points, appuyez sur l'un des Boutons A ou B pour retourner à la boutique de Rodney.

REMARQUE : Lorsque le tour d'un joueur est terminé, le joueur suivant peut utiliser sa manette pour jouer en appuyant sur le Bouton A ou le Bouton B au moment où s'affiche le message "Hit Button". Si vous faites une erreur et voulez interrompre la partie, utilisez le Bouton Select pour sélectionner Pause 1 (manette 1) ou Pause 2 (manette 2), puis appuyez sur le Bouton Start.

LES JEUX D'HIVER DE RODNEY

Cinq épreuves d'enfer vous attendent en bas du petit chemin. Ici, il n'y a pas de place pour les empotés !

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris que les skis se portent aux pieds, les batailles de boules de neige les attendent !

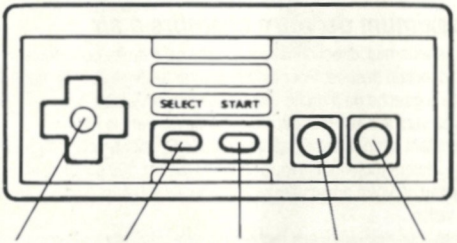
Une descente aux enfers qui commence à plus 1000 mètres... Cela promet de gros enjeux.

Des rampes super neigeuses et des lapins des neiges aux dents longues qui se languissent de vous...

Un face à face mortel via des pneumatiques démoniaques. Vaudrait mieux vous munir de pare-chocs!

Le saut de la mort. Tenez bon et prenez votre envol vers la gloire...

Toutes les compétitions partent de la boutique (au centre de l'écran). La manette multidirectionnelle permet de déplacer le skieur qui se trouve devant la boutique et de l'emmener vers l'épreuve choisie. Appuyez ensuite sur le Bouton A ou B pour commencer. Si vous faites revenir le skieur en arrière, vers la boutique, l'écran revient à Rodney.



Manette multidirectionnelle — Bouton Select — Bouton Start — Bouton B — Bouton A

Manette multidirectionnelle Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour changer la direction du skieur. Pour ralentir, appuyez vers le haut tout en actionnant le Bouton A ou B. Pour accélérer, appuyez vers le bas en actionnant le Bouton A ou B.

Bouton Select Pour terminer la compétition.

Bouton Start Pour interrompre la partie ou la reprendre.

Boutons A et B Pour commencer à jouer, appuyez sur le Bouton A au début de chaque étape. Lorsqu'une épreuve est terminée, appuyez sur l'un des deux Boutons pour afficher l'Ecran des scores. Appuyez de nouveau pour revenir aux jeux.

BATTEZ TOUS LES CONCURRENTS DANS LE CUMULATIF (MODE COMPETE ALL)

Gardez votre sang-froid et armez-vous de courage pour affronter cette série de cinq épreuves. Vous recevez des points pour chacune en fonction de votre place (5 points pour le premier, 3 pour le second, 1 pour le troisième et 0 pour les traînards). Additionnés les uns aux autres, ces points forment un CUMULATIF (OVERALL). Les points que vous totalisez pour l'épreuve s'affichent près de votre nom sous SCORE.

L'Inner Tube Thrash est la dernière épreuve. Lorsque vous l'avez terminée, consultez les scores et découvrez le vainqueur.

REMARQUE : En mode PRACTICE (entraînement), il n'est pas possible de sélectionner COMPETE ALL. Pour passer à l'épreuve suivante, appuyez sur le Bouton Select puis sur le Bouton A.

INNER TUBE THRASH

Encore une idée de ce sacré Lester (ce vieux copain de Skate or Die™) ! Il n'a pas trouvé mieux que d'aller à la décharge pour y ramasser une série de vieux pneus de camion. A vous maintenant de sauter dans l'un d'eux et de le rejoindre pour une joute fraternelle sur les pentes de la colline ! La moitié de vos efforts sera consacrée à arriver le premier en bas - et pour cela vous avez besoin d'un super pneu bien gonflé. L'autre moitié consistera à empêcher votre adversaire de rester gonflé - et pour cela vous avez besoin d'un objet bien pointu...

Tirez un maximum de votre chambre à air

Appuyez sur la manette multidirectionnelle à gauche ou à droite pour déplacer le skieur dans la direction désirée. Pour le faire pivoter, appuyez sur la manette multidirectionnelle à gauche ou à droite tout en utilisant le Bouton A. Pour accélérer, appuyez vers le bas. Pour décélerer, appuyez vers le haut. Et lorsque le moment tant attendu arrive, appuyez sur le Bouton B pour attaquer !

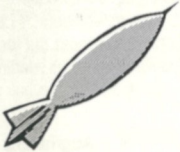
Attaquez, il en restera toujours quelque chose ! Gagnez 300 points si vous faites éclater le pneu de votre adversaire et 200 pour lui s'il réussit à vous faire tomber dans un vallon.

Maintenant que vous voici rôdé aux techniques pneumatiques, vous pouvez infliger à votre adversaire une défaite cuisante. Waah!!

LE NECESSAIRE DU PARFAIT PETIT ECLATEUR

Pour ramasser l'un de ces objets, il suffit de passer dessus.

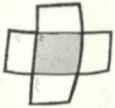
Fourchette - Peut servir mais il vaut mieux l'utiliser pour manger des tacos.



Fléchette - Tout à fait indiqué pour faire un petit trou, si je puis dire.

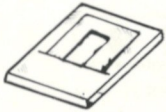
Couteau de poche - Il va vous permettre d'être le meilleur...

...ET LES ANTIDOTES

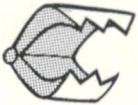


Rustine - Le moyen le plus rapide de rafistoler les dégâts.

Pompe - Va vous regonfler en moins de deux !



Tapette à souris - Le terrible appât de Lester. Si vous vous y laissez prendre, votre adversaire gagne 50 points.



Piège à ours - A éviter à tout prix. Sinon votre adversaire ramasse 100 points.

LE SYSTEME DE POINTS

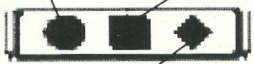
Points d'aide Ramassez l'un des objets et gagnez 25 points (pour les armes) ou 15 points (pour des rustines et des pompes).
Points d'attaque Attaque à la fourchette : 50 points. Attaque aux fléchettes : 125 points. Attaque au couteau : 225 points (le méga-score !).
Points de réussite 100 points pour vous si vous réussissez à dépasser un concurrent (mais ne regardez pas derrière vous !).
Points pour le premier arrivé 1000 points pour celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée (c'est le but après tout !).

SNOWBOARD HALF PIPE

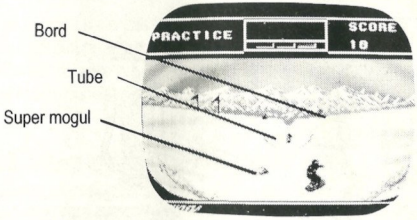
Plus d'un mètre de superbe poudreuse et 20 degrés en dessous de zéro. Voilà la situation ! Pourquoi ne pas prendre deux minutes pour vous arracher du sol et montrer vos talents de voltigeur ? Le Half Pipe est là pour vous... Grande vitesse signifie score élevé (mais aussi des bleus plus importants). Foncez sur les punkgouins, mais restez à bonne distance des lapins-à-scie. Une chute vous coûte 5 secondes. Surveillez bien les rondins de bois, eux aussi peuvent être dangereux...

On vous aura prévenu...

Un coup d'œil sur l'indicateur pour vérifier la vitesse.

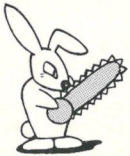


Augmentez la vitesse et volez à travers les Rev Zones.



ILS VOUS ATTENDENT....

Punkgouin
15 points



Lapin-à-scie
Vous aurez besoin de chirurgie esthétique, si vous n'y faites pas attention !

Les rondins de glace
Pour quelques brûlures de plus...

UNE SUPER GLISSE

Pour glisser paisiblement le long du Half Pipe, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite. Dans les descentes, le skieur va plus vite (regardez l'indicateur de vitesse).

LES FIGURES DEPENDENT DE VOTRE VITESSE

Maintenez enfoncé le Bouton A et appuyez dans une de ces directions.

	TUBE	MOGUL	BORD
VITESSE 1	5 pts. Jump; 5 pts. Jump; 5 pts. Jump; 5 pts. Jump	10 pts. High Jump; 20 pts. Back-scratch; 20 pts. Front V; 10 pts. High Jump	40 pts. Back Bend; 30 pts. + time held Hand Plant; 30 pts. + time held Hand Plant; 40 pts. Back Bend
VITESSE 2	10 pts. Jump; 10 pts. Twist; 10 pts. Twist; 10 pts. Jump	50 pts. Front Flip; 50 pts. 360 grab; 50 pts. 360 grab; 50 pts. Back-Flip	60 pts. + time held Rail Slide; 200 pts Ollie 180; 200 pts Ollie 180; 225 pts. 360 Back Scratch
VITESSE 3	20 pts. 360 Jump; 20 pts. Double Twist; 20 pts. Double Twist; 20 pts. 360 Jump	100 pts. Double Front Flip; 100 pts. Back Side Flip; 100 pts. Back Side Flip; 100 pts. Double Back Flip	225 pts. McTwist; 250 pts 540; 250 pts 540; 250 pts. 360 Back Scratch

POUR GAGNER, JOUEZ LA VARIETE

Les points indiqués sur le tableau sont uniquement donnés la première fois qu'un mouvement est exécuté. Et comme ce n'est pas très intéressant de voir toujours le même mouvement, Lester ne vous attribue que des demi-points pour des mouvements répétés sur le Half Pipe. Par contre, il vous donne un bonus à la fin du parcours et si vous voulez ce bonus, vous feriez mieux de faire autant de mouvements que possible... si vos forces vous le permettent.

ACRO AERIALS

Cette rampe est construite pour la vitesse. Et si vous savez vous placer dans l'attitude correcte, vous obtenez de l'altitude. Décollez et attaquez la pente. Plus vite vous allez, plus haut vous sautez - et plus vous pouvez exécuter de prouesses. Pour résumer : plus vite, plus haut ! Pour commencer la descente, appuyez sur le Bouton A. Pour décoller au dessus de la foule (espérons-le du moins) appuyez rapidement sur la manette multidirectionnelle à gauche et à droite tout en appuyant simultanément sur l'un des Boutons A ou B.

Une fois que l'air vous porte, planez, nous ferons le reste...

Il faut maintenir le Bouton A appuyé pour la plupart de ces figures, sauf pour deux d'entre elles. Ici, le sens de l'enchaînement est très important : si vous lâchez un Bouton avant d'avoir terminé votre figure, vous vous la casserez (la figure).

PAS DE BOUTON

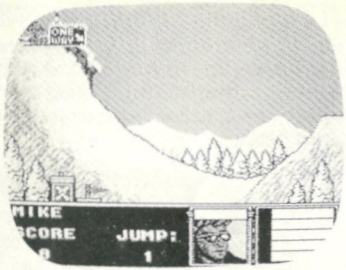
Backflip: Pike	
▲ ▼	
Backflip: Layout	

APPUYEZ SUR LE BOUTON A

Backflip: Tuck	Spread-Eagle	Moebius Flip
Daffy	◀ ▲ ▼ ▶	Split Jump
Double Backflip	Back-scratch	Moebius Flip

ETONNEZ LES JUGES !

Cinq juges attendent dans les coulisses pour donner des notes à vos sauts. Chacun d'eux prend sa décision par rapport à vos exploits. Les notes varient de 0 (si vous restez au ras des pâquerettes) à 10 (le max pour ceux qui assurent). Le score maximum pour un saut est donc de 50 points. Le jury évalue votre prestation suivant les critères ci-dessous:



DIFFICULTE Les mouvements en gris (voir diagramme) demandent beaucoup de pratique. Un ou deux par saut prouvent que vous n'êtes pas né de la dernière pluie !

VARIETE Ne laissez pas les juges penser que vous êtes un cheval de cirque. Une variété de mouvements bien exécutés assure une démonstration complète..

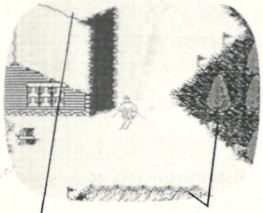
FLUIDITE Cette qualité n'a rien à voir avec la quantité de sueur qui perle sur votre front, mais avec la manière dont vous exécutez avec aisance les différentes figures (du twist au split en passant par le flip etc.) Pas d'hésitations ni d'arrêts durant les transitions... vu ?

EQUILIBRE On blaguait... (Nous ne nous attendons pas à ce que vous en ayez !) Mais rappelez-vous, vous pouvez tenter votre chance trois fois.

Rappel : Appuyez sur le Bouton A après chaque saut.

DOWNHILL BLITZ - LA DESCENTE AUX ENFERS

Plongez dans la poudreuse fraîchement tombée. Le temps et la technique sont au rendez-vous. Votre cri de guerre résonne sur les pistes tandis que vous descendez en trombe et vous envolez dans les airs pour décrocher le maximum de points. Les fausses manoeuvres vous font perdre du temps, un détour dans un arbre vous coûte 5 secondes. N'ayez peur de rien... vous ne savez jamais ce que vous allez trouver. Restez sur vos skis tout le temps (pas d'amortissements) et vous obtiendrez 1000 points supplémentaires.



Toit

A pic (attention les nouveaux)

FAITES DEMARRER LE CHRONO !

Ce qu'il faut retenir : vous devez descendre aussi vite que possible.... sans oublier que plus vos prouesses sont tordues, plus vous amassez de points. Appuyez sur le Bouton A à chaque fois que voulez faire démarrer le chrono (durée: deux minutes). Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour déplacer le skieur dans la direction désirée. Pour accélérer, appuyez vers le bas. Pour ralentir, appuyez vers le haut.

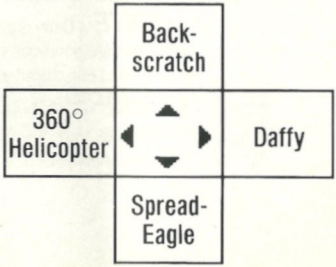
Remarque : les directions ci-dessus peuvent être inversées en sélectionnant le Mode "Goofy" avec le Bouton B avant de commencer la partie.

ATTENTION : CHAUD DEVANT !

Pour sauter, maintenez le Bouton A enfoncé en appuyant sur la manette multidirectionnelle dans la direction désirée. Essayez les figures suivantes :

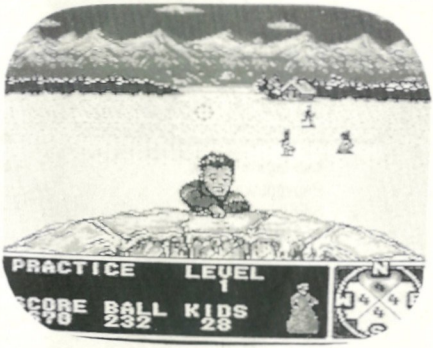
- Back Scratch - 50 points
- Daffy - 50 points
- Spread Eagle - 75 points
- 360° Helicopter - 100 points

Vous obtenez des points de bonus, si vous réussissez ces figures en deux minutes, ou si vous effectuez des figures en sautant au dessus d'un trou de neige.



SNOWBALL BLAST - BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

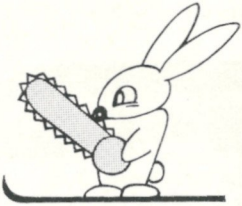
Rodney espère que vous allez rester planqué à mastiquer jusqu'à la fin du dîner. Mais il y a un problème : un groupe d'Igloomen veut son casse-croûte maintenant. Et ils arrivent de tous côtés, aussi vous avez intérêt à bouger... et en vitesse. C'est une bataille à trois niveaux, aussi prenez-en autant que possible avant que leurs boules de neige ne vous gèlent les pieds.



Pour viser, appuyez sur la manette multidirectionnelle. Pour changer de direction, maintenez en même temps le Bouton A enfoncé. Et pour lancer vos boules de neige, appuyez sur le Bouton B.

LES AFFREUX

Les gosses
Très près - 25 points
Près - 50 points
Plus loin - 75 points
Très très loin - 100 points



Les lapins-à-scie
Peuvent vous faire perdre un bras ou une jambe - 30 points

Les Igloomen
Pas de pitié !- 30 points

Les ours-Paul'Hair
Ou'r's'qui-sont ? 30 points si vous les trouvez !

Les punkgouins
Payez-vous une crête à bon compte - 50 points

L'abominable homme des neiges
HOUHOU ! 30 points.

VOS AIDES

Boules de neige spéciales
Ces projectiles vous donnent plus de munitions - 100 boules de neige en plus.

Pelle
L'outil indispensable pour se sortir des avalanches. Vous donne aussi un peu plus de temps.

Etoile
Vous donne une capacité de tir rapide pendant une période de temps limitée sans vous démunir de vos réserves de boules de neige. Aussi, tirez à volonté !

LES INTOUCHABLES

Moniteur de ski
Toujours hors de saison. Vous perdez 25 boules de neige si vous en attrapez un, par hasard ou autrement.

Le mode COMPETE : En avant toute !
Oubliez les formalités. Dans le mode COMPETE, vous et vos camarades gagnez chacun 60 secondes pour éreinter 50 mômes. Venez à bout de cette mission et vous glisserez dans une période de bonus. Bons chasseurs : Ajoutez un point pour chaque boule de neige restant à la fin de l'épreuve.

QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS

Prenez soin de votre cassette PALCOM

- Cette cartouche de jeu PALCOM est un élément de haute précision, ne la rangez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne tentez jamais de la démonter.

- Evitez de toucher les connecteurs et ne les exposez pas à l'humidité sous peine d'endommager le jeu.

- Vérifiez que la console soit HORS TENSION avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Je bent nu de trotse bezitter van PALCOM's originele versie van Ski or Die voor het Nintendo Entertainment System®. Lees deze handleiding goed door voordat je je op de hellingen van Rodney's Winter-Waaghalzen-Wonderland waagt.

INHOUD

INLEIDING/HOE JE MET JE SLALOM BEGINT..... 36

RODNEY'S SKI SHOP..... 37

KIEZEN IN DE SKI SHOP..... 38

RODNEY'S FRAAIE WINTERLANDSCHAP..... 39

INNER TUBE THRASH (AFDALING OP EEN VRACHTWAGEN-BINNENBAND) ... 40

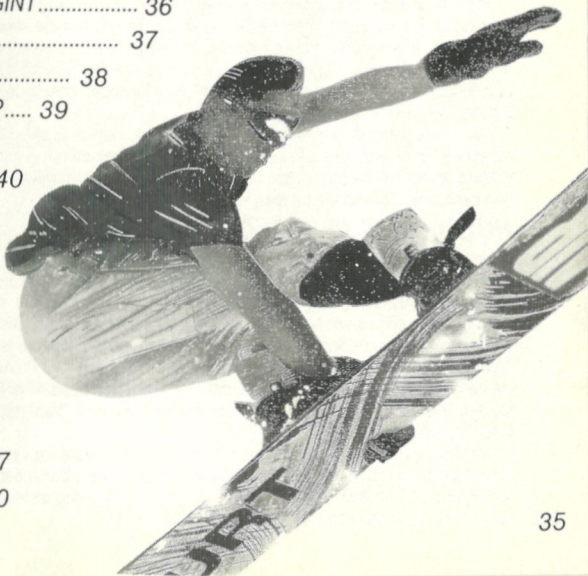
SNOWBOARD HALF PIPE (MET JE SNOWBOARD DOOR DE HALF PIPE) 42

ACRO AERIALS (LUCHTACROBATIEK OP DE SKI'S)..... 44

DOWNHILL BLITZ (RAZENDE AFDALING) 46

SNOWBALL BLAST (SNEEUWBALLENGEVECHT)..... 47

HOE JE JE SPEL ONDERHOUDT..... 50



RONDDOLEN IN EEN SCHITTEREND WINTERLANDSCHAP

Rodney's Ski Shop is weer open. Maar Rod en zijn vele ongastvrije kornuiten weigeren je te laten genieten van dit ijskoude ski-festijn. Want allerlei woeste uitwassen van de natuur liggen rijkhalzend te wachten om je stokken onder je vandaan te kunnen slaan, zoals konijntjes met kettingzagen, punk rock pinguins en vervaarlijke ijsberen. Of je nu je leven waagt bij de "Snowboard Half Pipe" of bij de "Snowball Blast", tijdens dit ijskoude avontuur zou je liever weer in het chalet zitten om fondue-recepten uit te wisselen met een kerel met een dikke nek die Gunther heet.

Maar figuren die zich beter voordoen dan ze zijn vormen nog maar de helft van al je kopzorgen. Want Gekke Lester en zijn gelukspijltje staan te popelen om je tijdens een woeste afdaling in een grote binnenband de wind uit de zeilen te nemen. En als het je lukt Lesters pijltje te ontwijken, krijg je ook de kans om indruk te maken op wispelturige juryleden tijdens de afdaling op de ski's en de ski-acrobatiek.

Wil je dus graag de volgende zomer meemaken, zet dan je ski's maar goed in de was. Want je kunt kiezen of je het Boek met Wereldrecords wilt halen met salto's achterover, virtuoos stokwerk, een helicopter... of van top tot teen in het gips!

HOE JE MET JE SLALOM BEGINT

Je voorbereiding begint als je op de Startknop drukt zodra het titelscherm verschijnt. Ben je eenmaal in Rodney's Ski Shop, dan kun je kiezen of je wilt inschrijven ("SIGN IN"), oefenen ("GO PRACTICE"), meedoen aan de wedstrijd ("GO COMPETE") of alleen maar de hoge scores wilt bekijken. Maak je keuze door de "Ski or Die" cursor met de Vierpuntsdruktoets bij één van deze vier mogelijkheden te plaatsen en dan op de A knop te drukken om je besluit vast te leggen.

Als je alleen maar wat wilt skiën en rondkijken, kies dan "GO PRACTICE". Spelers kunnen om de beurt voor elk gewenst evenement trainen. Als je genoeg getraind hebt voor een bepaald evenement, druk dan op de Selectknop. Zodra het scherm verandert gebruik je de Vierpuntsdruktoets om voor "Yes" (ja) of "No" (nee) te kiezen. Met "Yes" ga je terug naar hetzelfde evenement.

Met "No" kun je een ander evenement uitkiezen. Leg je keuze vast met de A knop. Als je klaar bent met trainen, ga dan terug naar de ski shop. Wil je aan de wedstrijden meedoen, dan moet je eerst intekenen (zie pag. 6 voor details) en vervolgens "GO COMPETE" kiezen voor je op de overwinning afstevent... of op een pijnlijke nederlaag. In de "COMPETE"-stand doen de spelers mee in volgorde van inschrijving.

RODNEY'S SKI SHOP

De huidige hoogste scores bekijken

Intekenen voor de wedstrijden (de "COMPETE"-stand)

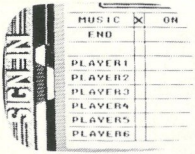
Serieuze wintersport-activiteiten (hoogste scores worden bewaard)

Rustig ronddolen in de bergen (er worden geen scores bewaard)

KIEZEN IN DE SKI SHOP

Hier zie je van dichtbij wat je in deze winkel kunt uitkiezen. Volg de aanwijzingen goed op om te voorkomen dat je in een permanente winterslaap raakt. Verplaats de cursor naar "Player" (speler) en druk op de A knop. Er verschijnt dan een klembord.

HET INTEKENEN



Het intekenscherm voor de "COMPETE"-stand

Druk op de A knop om de muziek aan of uit te zetten. Als je de cursor naar "END" verplaatst en dan op de A knop drukt, keer je terug naar Rodney's Ski Shop. Zet de cursor vervolgens bij "PLAYER 1" en druk op de A knop. Hierdoor wordt de eerste speler naar het naamvermeldings-scherm (zie hiernaast) verplaatst, waar zijn of haar naam kan worden ingevoerd. Zodra dat gebeurd is, kies je voor "END" en druk je op de A knop om speler 2 in te schrijven. Herhaal dit totdat alle spelers zijn ingeschreven. (Denk eraan dat er maximaal zes spelers tegelijk kunnen meedoen, die afwisselend deelnemen).

Het naamvermeldings-scherm

Kies met de Vierpuntsdruktoets de letters van de naam van elke speler en druk op de A knop om steeds één letter tegelijk vast te leggen. Vergis je je daarbij, druk dan op de B knop om de foute letter uit te wissen. Wil je een complete naam verwijderen, ga dan met de cursor naar "CLR" en druk op de A knop.

Steeds als je in Ski or Die voor "COMPETE" kiest moet je je weer opnieuw inschrijven. Zodra de computer wordt uitgezet worden namelijk alle namen uitgewist.

Scherm met hoge scores

Hierop zie je wie met de beste resultaten over de hellingen is geraasd. (Als je bij de eerste drie eindigt, verschijnt je naam op dit scorebord). Zet de cursor bij "HIGH SCORE SCREEN" en druk op de A knop om dit scherm op te roepen. Als je die indrukwekkende puntentotalen bekeken heb, druk je op de A of de B knop om weer naar Rodney's Ski Shop terug te gaan.

N.B. Als een speler zijn beurt achter de rug heeft, kun je elk van de twee controllers activeren door op de A of de B knop te drukken als de woorden "Hit Button" verschijnen. Maak je daarbij een fout, stop het spel dan even en gebruik de Selectknop om voor "Pause 1" (voor controller 1) of "Pause 2" (voor controller 2) te kiezen. Druk vervolgens op de Startknop om de controller te activeren.

RODNEY'S FRAAIE WINTERLANDSCHAP

Worstel je langs deze gevaarlijke route naar beneden. Geen toegang voor doetjes.

Op deze route naar de ondergang ligt vuurrijs op alle skiliefhebbers te wachten.

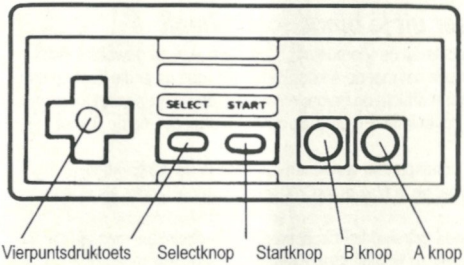
Topprestaties op 1.000 meter hoogte. Over hoge inzetten gesproken.

Langs deze piste liggen gelikte snowboards en razende sneeuwkonijntjes verborgen.

Frontale botsingen met duivelse opblaasbanden. Zorg maar voor een goed stootkussen.

De skischans voor woestelingen. Zweef langer door de lucht dan wie dan ook en maak onvergetelijke salto's.

Alle wedstrijdpistes liggen in het verlengde van de ski shop in het midden. Verplaats de skiër voor die winkel met de Vierpuntsdruktoets naar de gewenste piste. Druk vervolgens op de A of de B knop om te gaan skiën. Als je de skiër terugstuurt naar de winkel, zie je Rodney weer verschijnen.



Vierpuntsdruktoets Druk op de linker- of de rechterkant hiervan om de skiër van richting te laten veranderen. Druk je op de bovenkant hiervan en tevens op de A of de B knop, dan gaat de skiër langzamer. Druk je op de onderkant ervan en tevens op de A of de B knop, dan gaat de skiër sneller.

Selectknop Druk hierop om de wedstrijd te beëindigen.

Startknop Druk hierop om te pauzeren en nog een keer om het spel weer te hervatten.

A en B knop Om met spelen te beginnen, druk je bij het begin van elk spel-level op de A of de B knop. Als een evenement is afgelopen, druk je op één van deze knoppen om het Score-scherm te laten verschijnen. Druk er weer op om terug te gaan naar Rodney's Winter-Wonderland.

VERSLA IEDEREEN IN DEZE ALLESOMVATTENDE STRIJD (DE "COMPETE"-STAND)

Zorg dat je het hoofd koel houdt als je meedoet aan deze mammoet-marathon van vijf evenementen die achter elkaar moeten worden afgewerkt. Elk evenement levert je punten op - 5 punten voor de winnaar, 3 voor een tweede plaats, 1 voor een derde plaats en 0 voor alle achterblijvers. Tezamen leveren die je een "OVERALL"-score voor de wedstrijd op. De punten die je verdient verschijnen naast je naam onder "SCORE".

De binnenband-race is de laatste van deze serie wedstrijden. Als je daarmee klaar bent, kijk dan wie in deze competitie de meeste punten heeft gehaald.

N.B.: Je kunt niet voor "COMPETE ALL" kiezen als je in de "PRACTICE"-stand bent. Nogmaals, om het spel af te sluiten moet je op de Selectknop drukken en vervolgens op de A knop. Daarna ga je door met een volgend evenement.

INNER TUBE THRASH

Lester (inderdaad, je punky maatje uit Skate or Die™) heeft kennelijk in de afgelopen zomer wat oude vrachtwagen-binnenbanden op een afvalhoop gevonden en die meegenomen naar de hellingen. Nu wil hij dat jij in één daarvan springt om te zien wie van jullie het eerst beneden is. Ten eerste moet je je tegenstander tijdens die afdaling vóór weten te blijven - en daarvoor heb je een goed opgeblazen binnenband nodig. Ten tweede moet je het je het je tegenstander zo moeilijk mogelijk proberen te maken om zijn band op spanning te houden... en daarvoor heb je een goed scherp voorwerp nodig.

Hoe je meer uit je binnenband haalt

Druk links en rechts op de Vierpuntsdruktoets om je in de gewenste richting te verplaatsen. Doe je dat met de A knop ingedrukt, dan ga je die kant op draaien. Om sneller te gaan druk je op de onderkant van de Vierpuntsdruktoets, om af te remmen op de bovenkant. En als je zover bent, druk dan op de B knop om aan te vallen!

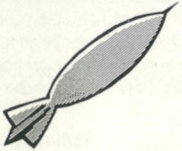
Je kunt ook bonuspunten verdienen - 300 als je de band van je tegenstander weet op te blazen, en 200 voor je tegenstander als je in een vallei valt.

Als je dus goed getraind bent in binnenband-technieken, maak je dan klaar om je tegenstander de nodige ergernis en ellende te bezorgen.

HIERMEE IS HET GEEN KUNST OM IEMANDS BAND LEK TE PRIKKEN

Om er een te pakken hoef je er alleen maar met je band overheen te glijden.

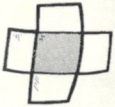
Vork Niet gek - maar je kunt er beter mee prakken.



Werppijltje - Behoorlijk effectief, mag ik wel zeggen.

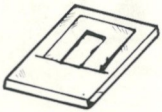
Padvindersmes - Hiermee kan je in reepjes worden gesneden.

POMPEN EN PLAKKERTJES GEVEN JE LUCHT, VALLEN KOSTEN JE LUCHT

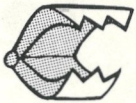


Plakkertje - voor snelle reparaties.

Pomp - Pompt je band op.



Muizeval - Gekke Lester's visitekaartje. Als je hierin terecht komt, krijgt je tegenstander 50 punten.



Bereklem - Altijd bij uit de buurt blijven. Doe je dat niet, dan heeft je tegenstander 100 punten voor het oprapen.

HOE JE SCOORT

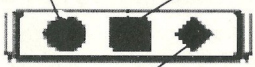
Hulp krijgen Neem een voorwerp mee en verdien waardevolle punten - 25 punten per wapen, 15 voor een pomp of een plakkertje.
Prikgat-punten Verzoorzaak schade met bestek en verdien 50 punten. Een lek veroorzaakt door een pijltje levert heel snel 125 punten op. En door een steek met je zakmes gaat je score met wel 225 punten omhoog.
Inhalen Als je iemand anders inhaalt, verdien je 100 punten (maar kijk niet achterom om te zien hoe die jouw sneew inslikt).
Als eerste over de finish 1000 Punten. Uiteindelijk is dàt het doel.

SNOWBOARD HALF PIPE (MET JE SNOWBOARD DOOR DE HALF PIPE)

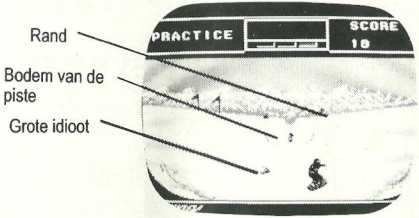
Je hebt een snowboard van anderhalve meter lengte, een sneeuwlaag van 1 meter 25 dik en het is 20 graden onder nul. Dus waarom neem je niet een paar minuten om langs deze halve pijp naar beneden te suizen en je luchtwaardigheid te bewijzen? Laat maar zien wat je hier allemaal kunt, vanaf elk der beide randen of als er plotseling een loslopende idioot op je pad komt. Hoe sneller je gaat, hoe meer punten je verdient - een val kost je vijf seconden.

O ja, kijk uit voor op hol geslagen boomstammen. Daar kun je namelijk vervelend over vallen, m'n vriend.

Houd deze snelheidsindicator goed in de gaten.

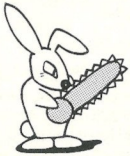


Verhoog je snelheid en vlieg door de Rev Zones.



KIJK UIT VOOR DEZE HINDERNISSEN IN DE BUIS

Punk Penguin
Goed voor 15 punten



Konijntje met Kettingzaag
Goed voor een gezichtstransplantatie als je niet uitkijkt

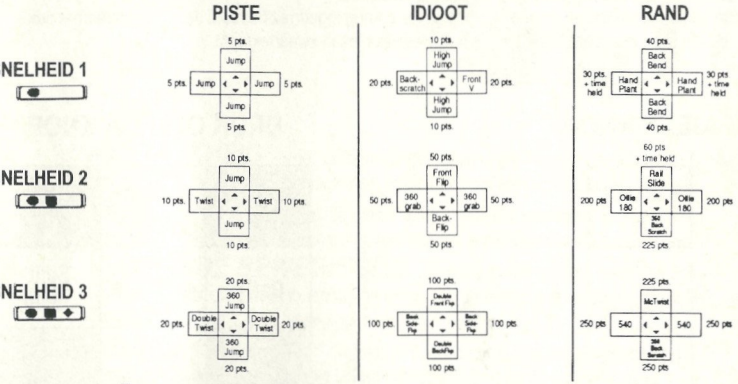
IJsvorming
Doet je in de sneeuw belanden.

EEN SUPERGLIJPARTIJ

Druk links en rechts op de Vierpuntsdruktoets om rustig door de halve pijp naar beneden te glijden. Als je op een helling komt ga je sneller. Dat zie je op de snelheidsmeter.

DE BEWEGINGEN DIE JE KUNT MAKEN HANGEN AF VAN JE SNELHEID

Houdt de A knop ingedrukt en druk in elk van deze richtingen.



MET MEER VARIËTEIT VERDIEN JE MEER PUNTEN

De punten die in de lijst vermeld staan worden alleen de eerste keer dat je een bepaalde beweging maakt gegeven. En omdat niemand het leuk vindt steeds maar weer dezelfde bewegingen te zien, halveert Lester je puntental voor iedere beweging die je herhaalt. Maar aan het einde van de afdaling deelt hij ook bonuspunten uit. Als je daarvoor in aanmerking wilt komen, kun je maar beter zoveel mogelijk verschillende bewegingen maken.

ACRO AERIALS (LUCHTACROBATIEK)

Deze schans is gebouwd voor hoge snelheden. En als je er klaar voor bent, kun je ook hoog eindigen. Draai hem omhoog en spring op de helling. Hoe sneller je gaat, hoe hoger je springt... en hoe meer stunts je kunt uitvoeren. Kortom: meer ski, meer vlucht! Druk op de A knop om naar beneden te gaan. Als je snel op de linker- en rechterkant van de Vierpuntsdruktoets drukt en tegelijkertijd op de A of de B knop, springt je skiëer met kop en schouders boven de menigte uit (dat is althans te hopen!).

Ben je eenmaal in de lucht, beweeg je dan beheerst.
Voor de meeste van deze stunts, op enkele na, moet je de A knop ingedrukt houden. Je timing is van het grootste belang. Als je midden in een stunt een knop loslaat, krijg je een pijnlijke les in zwaartekracht.

GEEN KNOP

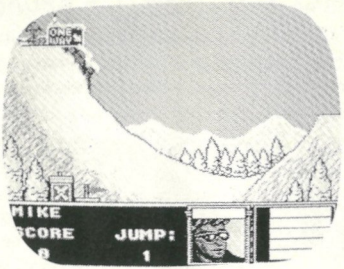
Backflip: Pike	
▲ ▼	
Backflip: Layout	

DRUK OP DE A KNOP

Backflip: Tuck	Spread-Eagle	Moebius Flip
Daffy	◀ ▲ ▼ ▶	Split Jump
Double Backflip	Back-scratch	Moebius Flip

ZO MAAK JE INDRUK OP DE JURY

Er zijn vijf juryleden die punten toekennen aan jouw kunststukjes in de lucht. Elk van hen kan je tussen de 0 (als je echt op je gezicht gaat) en de 10 punten (topprestatie) geven. Maximaal kun je 50 punten per sprong halen. Dit zien de juryleden graag:



MOEILIJKHEID Voor de bewegingen in de grijze vlakken (zie diagram) is heel wat oefening nodig. Eén of twee per sprong bewijzen dat je niet voor een kleintje vervaard bent.

VARIËTEIT Geef ze niet de indruk dat je maar één beweging goed beheerst. Tijdens een complete uitvoering zien zij graag een variëteit aan goed uitgevoerde bewegingen.

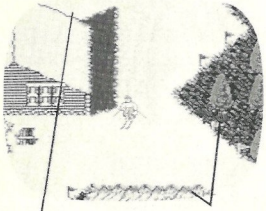
VLOEIENDE BEWEGINGEN Niet alleen om te laten zien hoe droog je al achter de oren bent, maar ook om te tonen hoe je schijnbaar moeiteloos je bewegingen met elkaar combineert. Dus liever geen houterige bewegingen en haperingen.

ZELFBEHEERSING Grapje! (We verwachten niet dat je daarover beschikt.) Maar denk eraan dat je tijdens een wedstrijd in totaal driemaal mag springen.

Vergeet niet na iedere sprong op de A knop te drukken.

DOWNHILL BLITZ (VAN ZO'N AFDALING KRIJG JE DE ZENUWEN)

Kom erbij, de sneeuw is prima. Hier gaat het om tijd en techniek. Vlieg als een kogel naar beneden en verdien daarmee zoveel mogelijk punten. Valpartijen en botsingen kosten tijd - een botsing met een boom kost je vijf seconden. En wees niet bang om af en toe je eigen spoor te trekken - wie weet wat je daar nog tegenkomt? Blijf je op je ski's staan (geen uitglijders), dan verdien je 1000 punten extra.



Dak

Steile rots (goed voor spectaculair brokkenwerk)

START DE KLOK

Het is de bedoeling dat je zo snel als je kunt beneden ziet te komen. Maar hoe meer spectaculaire stunts je onderweg uithaalt, hoe meer punten je verzamelt. Druk op de A knop om de twee-minuten-klok te starten of weer opnieuw aan te zetten. Druk links of rechts op de Vierpuntsdruktoets om je skiër in de gewenste richting te bewegen. Om hem sneller te laten gaan druk je op de onderkant van deze toets, om hem af te remmen op de bovenkant.

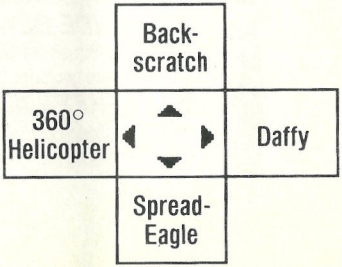
N.B. De richtingen hierboven kunnen worden omgedraaid door met de B knop de "Goofy"-stand te kiezen.

EEN PAAR GEMENE SPRONGEN

Om te springen houd je de A knop ingedrukt en geef je met de Vierpuntsdruktoets de gewenste richting aan. Probeer deze stunts eens:

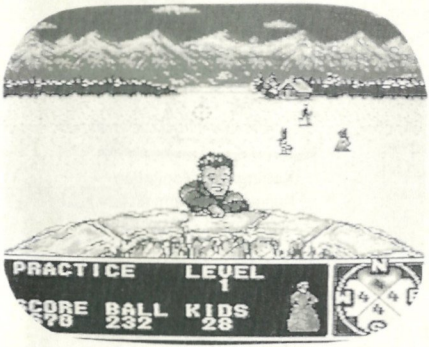
- Back Scratch - 50 punten
- Daffy - 50 punten
- Spread Eagle - 75 punten
- 360° Helicopter - 100 punten

Als je in minder dan twee minuten klaar bent, verdien je bonuspunten. Die krijg je ook als je tijdens een sprong over een sneeuwgat een stunt uithaalt.



SNOWBALL BLAST (SNEEUWBALLENGEVECHT)

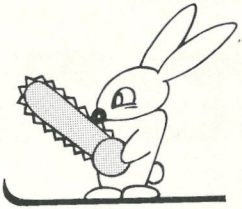
Rodney probeert jou zover te krijgen dat jij tot na het eten een oogje houdt op de plaats waar hij allerlei lekkere dingen verstopt heeft. Het enige probleem daarbij is, dat een paar ijzige Iglokoppen nu meteen hun snacks willen. En zij komen van alle kanten op je af, dus kun je beter snel je plaats innemen. Het is een gevecht over drie levels. Schakel dus zoveel mogelijk tegenstanders uit voordat je bevriest in de sneeuwballen.



Druk op de Vierpuntsdruktoets om te mikken. Als je van richting wilt veranderen, druk dan op de Vierpuntsdruktoets en houd de A knop ingedrukt. Tenslotte moet je op de B knop drukken om je ijskoude arsenaal van sneeuwballen te lanceren.

OPBLAAS-WAARDIGEN (EN ZEKER GEEN AARDIGEN)

Blagen
Heel dichtbij - 25 punten
Dichtbij - 50 punten
Verder weg - 75 punten
Heel ver weg - 100 punten



Kettingzaag-Konijntjes
Kunnen je een arm en een been kosten - 30 punten.

Iglokoppen
Geen gezeur - 30 punten.

Vervaarlijke beren
Het is nog net mogelijk - 30 punten.

Punk Penguins
Ontdoe ze van hun smoking - 50 punten.

Verschrikkelijke Sneeuwdingen
Oei, oei... niks gezegd! 30 punten.

NEEM MEE (NIET OPBLAZEN!)

Stapel sneeuwballen
Om je vuurkracht te vergroten - in feite zijn dit 100 sneeuwballen.

Schop
Onmisbaar bij het uitgraven van lawines. Geeft je ook wat meer tijd.

Ster
Stelt je korte tijd in staat snelvuur af te geven zonder dat je voorraad sneeuwballen op raakt. Vuur er dus maar op los.

MOGEN NIET GERAAKT WORDEN

Skileraar
Moeten altijd buiten schot blijven. Als je er een raakt, al is het maar per ongeluk, verlies je 25 sneeuwballen.

Vuur er op los in de "COMPETE"-stand
Vergeet de formaliteiten. In de "COMPETE"-stand krijgen jij en je vrienden elk 60 seconden om 50 blagen uit te schakelen. Als je dat lukt, krijg je extra bonustijd. Goede schutters krijgen 1 punt extra voor elke sneeuwbal die zij na afloop van het evenement nog over hebben.

HOE JE JE SPEL ONDERHOUDT

Behandel je PALCOM cassette met zorg

- Deze PALCOM cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt met zeer complexe electronica. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen en tegen harde schokken of stoten. Probeer ook nooit hem uit elkaar te halen.

- Kom niet aan de electrische contacten en zorg ervoor dat deze niet met water in aanraking komen, anders ontstaan er storingen.

- Let er op dat de computer UIT staat als je er een cassette in doet of uit haalt.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PALCOM™
SOFTWARE

SKI OR DIE™ AND SKATE OR DIE™ ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.
©1990 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED.
PALCOM SOFTWARE IS A TRADEMARK OF FALCOM SOFTWARE LIMITED.
©1991 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprime au Japon